



REGLAMENTO LEAGUE OF LEGENDS



Índice

1. Introducción a League of Legends CONDDE	3
2. Contacto	3
3. Cronograma	3
3.1 Calendario de liga	3
3.2 Descripción general	4
4. Reglamento general de League of Legends	4
4.1 Administración	4
4.2 Jueceo	4
4.2.1 Staff de League of Legends CONDDE	4
4.3 Decisiones del árbitro	4
4.4 Medidas disciplinarias	5
5. Participación	5
5.1 Registro en la web	5
5.2 De los participantes	5
5.2.1 Cuentas	5
5.2.2 Jugador	6
5.3 De los equipos	6
5.3.1 Requisitos para ser jugador	6
5.3.2 Participación en equipos semiprofesionales/profesionales	6
5.3.3 Identificación de los jugadores	7
5.3.4 Suplentes	7
5.3.5 Cambio de roster	7
5.3.6 Cambios en la plantilla	7
5.3.7 Cambios de nombre de invocador	7
6. Competencia	8
6.1 Plataforma de torneo	8
6.1.1 Sistema de puntos	8
6.2 Asistencia y horarios	8
6.2.1 Puntualidad	8
6.2.2 Penalizaciones	8
6.2.3 Cambio de horario y fecha	8
6.2.4 Partidas transmitidas (League of Legends CONDDE)	9
6.3 Pactos	9
6.4 Antes del partido	11
6.4.1 Ingresar a discord	11
6.4.2 Ingresar a la sala de juego	11
6.4.3 Lado del mapa (azul y rojo)	11

6.4.4 Placeholders	11
6.4.5 Campeones recién salidos o reworkeados	12
6.4.6 Revisión de jugadores	12
6.4.7 Espectadores	12
6.5 Durante el partido	12
6.5.1 Selección y bloqueo	12
6.5.2 Reinicio de partida	13
6.5.3 Pausas	13
6.6 Después del partido	13
6.6.1 Reporte de victorias	13
6.7 Código de comportamiento	14
6.7.1 Solicitud de investigación	15
6.7.2 Reclamaciones	15
6.7.3 Faltas	16
6.7.4 Sanciones	17
7. Creación y estructura de la partida	17
7.1 Partida personalizada	17
7.2 Código de torneo	20
8. Cambios en el reglamento	21

1. Introducción a CONDDE

Este reglamento servirá como regulación del “torneo League of Legends CONDDE” que se llevará a cabo de manera online.

La liga está organizada completamente por **GGTECH Latam**. Estas reglas oficiales se aplican a todos los jugadores participantes. Al registrarse se acepta cumplir las reglas indicadas en este documento.

El reglamento está sujeto a cambio en cualquier momento por **GGTECH Latam y por comité organizador CONDDE** y los cambios serán notificados en el momento.

La identificación de los jugadores es obligatoria y SERÁ REVISADA POR CONDDE Y COMITÉ ORGANIZADOR.

Deberán presentar la documentación solicitada y llenar los documentos que se pidan rellenar con información real.

2. Contacto

El contacto durante todo el torneo será por medio del discord oficial. Deberán unirse al discord antes de iniciar la competencia.

Discord: <https://discord.gg/ymQjsSu>

También se les hará llegar información por medio de la página web del torneo:
CONDDE.UNIVERSITYSPORTS.MX

3. Cronograma

3.1 Calendario de liga

- **FASE 1 - Se explicará el formato en la junta técnica del viernes**
Días de juego: 21, 22, 28 y 29 de Noviembre
- **FASE 2 de grupos al mejor de 1 (Avanzan los dos primeros de cada grupo)**
Jornada 1 y 2 de grupos - 5 de diciembre
Jornada 3 de grupos - 6 de diciembre.
- **PLAYOFFS al mejor de 3 y Final mejor de 5**
Cuartos de Final (Bo3) - 9 y 10 de Diciembre
Semifinal (Bo3) - 11 de Diciembre
FINAL (Bo5) - 12 de Diciembre.

3.2 Descripción general

- **Mapa:** Grieta del Invocador (5v5).
- **Modo de juego:** Torneo de Reclutamiento.

- **Formato: Eliminación directa al mejor de 1, durante fase 2 Round Robin al mejor de 1, Fase 3 y Playoffs Eliminación directa al mejor de 3, Final al mejor de 5.**
 - a. Todas las runas y hechizos están permitidos.
 - b. Todos los campeones están permitidos. (**Excepto campeones nuevos o reworkeados**, en caso de tener la salida de un nuevo campeón durante el torneo, se deberán esperar los 15 días reglamentarios para poder hacer uso del mismo).

4. Reglamento general de League of Legends

4.1 Administración

La administración podrá tomar decisiones arbitrales, las cuales serán inapelables e irreversibles en todas las disputas.

- Toda la información y **reglas explicadas en este reglamento están sujetas a cambio** de ser necesario. Todos los jugadores inscritos recibirán una debida notificación en el momento.
- **La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener la competencia limpia.**

4.2 Jueceo

4.2.1 Staff de League of Legends CONDDE

El staff de GGTech en el torneo League of Legends CONDDE tiene la responsabilidad de revisar cada asunto y situación que ocurra durante toda la liga. Las partidas serán controladas por un equipo de árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en cada encuentro.

4.3 Decisiones del árbitro

- Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo con las reglas del juego, el reglamento de la liga y espíritu del juego. Se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el rematch, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

4.4 Medidas disciplinarias

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores o equipos que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

5. Participación

- Todos los equipos interesados en participar deberán crear una cuenta en la plataforma de torneos CONDDE.UNIVERSITYSPORTS.MX y deberán registrarse de manera correcta en el link del torneo respectivo dentro de la misma plataforma.
- Los jugadores deben pertenecer a la misma universidad que representan y deben ser estudiantes activos en el periodo escolar en el que se está llevando la liga.
- Una vez que la fecha de registros termine, el equipo de CONDDE enviará un correo confirmando la participación e información del torneo a todos los participantes (horarios, fechas de juego, brackets, indicaciones, etc).

5.1 Registro en la web

Los jugadores deberán registrarse en la web de League of Legends CONDDE, **rellenar los datos requeridos para crear un usuario, además deberán rellenar su perfil y añadir el nombre de invocador.** Estos datos son indispensables para confirmar el estatus de los jugadores, al igual que la documentación obligatoria. CONDDE.UNIVERSITYSPORTS.MX

5.2 De los participantes

Todos los participantes del torneo se comprometen a leer y aceptar cada una de las pautas e informaciones desarrolladas en este documento, tomando en cuenta que el incumplimiento o la desinformación podrían llevar en el peor de los casos a la descalificación.

Los datos personales deberán ser reales, de detectarse falsedad de datos podría significar la expulsión del participante dentro de la liga.

Los participantes deberán ser estudiantes activos en sus universidades.

5.2.1 Cuentas

- Cada uno de los participantes inscritos debe tener una cuenta personal e intransferible, en el servidor Latinoamerica Norte, la cual debe ser nivel 30 y tener mínimo 16 campeones comprados obligatoriamente.
- Solo podrá utilizar la cuenta el propietario de la misma.
- Si un jugador tiene su cuenta con restricción de acceso, éste se deberá comunicar con algún administrador para que permita la participación desde una cuenta diferente a la registrada con tiempo de anticipación.
- Cada participante es responsable de actualizar su cuenta del juego.

5.2.2 Jugador

- Los jugadores inscritos no podrán participar en más de un equipo.

- En un principio, los jugadores deben estar libres de penalizaciones. Deben tener en cuenta que cualquier penalización por parte de Riot Games a algún jugador puede perjudicar la participación del mismo y de todo su equipo.
- Todos los jugadores deberán pertenecer a la misma universidad y tienen la responsabilidad de entregar absolutamente toda la información que la organización les solicite para su participación.
- Todos los jugadores deberán ser residentes mexicanos, en caso de tener un jugador extranjero, deberá contar con doble nacionalidad y verificar que está estudiando en la Universidad.

5.3 De los equipos

- Los equipos deben constar de un total de 5 jugadores titulares obligatoriamente y 2 suplentes si así lo desean.
- La premiación para los suplentes dependerá completamente del equipo, (sólo los 5 jugadores que jueguen la final obtendrán premios, es cuestión de cada equipo el manejo de sus premios). De no ser así se notificará al equipo.
- Solo jugadores inscritos en la plantilla principal y suplentes pueden participar.
- Cada equipo deberá de tener definido a un representante denominado como capitán, persona que pueda velar por los intereses del equipo ante la liga, y contacto con administración.

5.3.1 Requisitos para ser jugador

Los candidatos a representantes del equipo de League of Legends deberán pertenecer a la misma universidad y tener disponibilidad de horario suficiente como para poder jugar los encuentros en horario variable de tarde entre semana y/o fines de semana, además de disponibilidad para viajar en el momento que la organización lo solicite (**En caso de ser presencial la final**).

Es obligatorio que los jugadores posean su propia cuenta de juego en el servidor LAN para poder participar.

5.3.2 Participación en equipos semiprofesionales/profesionales

No está permitida la participación de jugadores que formen parte de cualquier equipo registrado en LLA (**Liga Latinoamérica**) y en Liga de Honor (**LVP**) o similares bajo contrato. De ser así el jugador y equipo podrían ser descalificados de la liga. De haber participado, dichos jugadores deberán tener mínimo un año de haber dejado el equipo y que su contrato haya vencido.

5.3.3 Identificación de los jugadores

Es imprescindible rellenar los datos del perfil de jugador en la web de League of Legends CONDDE y poder ser identificable en todo momento. Los encuentros se disputarán de manera online durante toda la competición hasta la final.

5.3.4 Suplentes

Se recomienda que cada equipo disponga de dos suplentes. El simple hecho de tener un jugador suplente (los equipos podrán rotar y hacer uso de sus suplentes durante todas las rondas) facilita mucho la gestión de los partidos. Siempre es bueno tener dos reservas para que, en el caso de que un jugador no pueda asistir a un partido, dicha reserva ocupe su lugar y se pueda así realizar un partido.

5.3.5 Cambio de roster

Desde el momento en el que el equipo esté definido hasta que termine la liga League of Legends CONDDE, se podrá alternar los jugadores entre los suplentes y titulares todas las veces que se quiera, siempre y cuando, estos cambios se comuniquen al equipo contrario 5 minutos antes de lanzar partida, ya sea por el chat de juego o cualquier otro medio de comunicación que se haya usado, y en caso de ser transmitida al responsable de juego. El jugador sustituto debe estar siempre registrado en el equipo.

5.3.6 Cambios en la plantilla

No se permiten cambios de plantilla una vez se publiquen las llaves del torneo (todos los jugadores registrados no podrán ser cambiados o sustituidos después de que se publiquen las llaves o dé inicio el torneo).

5.3.7 Cambios de nombre de invocador

- Todos los jugadores deberán tener el nombre de invocador del servidor correspondiente actualizado.
- Está prohibido que los nombres de los participantes contengan vulgaridades o hagan referencia y/o incitación a la violencia, xenofobia o palabras altisonantes que puedan insultar a otros participantes.
- **Están prohibidos los cambios de nombre una vez iniciado el bracket de torneos.** En caso de realizar un cambio de nombre y no notificar a la administración o confirmar el cambio, el jugador podrá sufrir descalificación del torneo.

6. Competencia

6.1 Plataforma de torneo

La liga será llevada a cabo obligatoriamente por medio de la plataforma de torneos conocida como CONDDE.UNIVERSITYESPORTS.MX

6.1.1 Sistema de puntos

El sistema por el que se regirá la competición y la clasificación será el siguiente:

- Victoria : 3 puntos.

- Derrota : 0 puntos.

Criterio de desempate es resultado de enfrentamiento directo. En caso de triple empate, dependerá de la supremacía del grupo.

6.2 Asistencia y horarios

Es responsabilidad de todos los miembros del equipo estar al pendiente de la información publicada tanto en la web como del discord, enviada a sus correos registrados y de mantenerse en contacto con la administración de la liga.

6.2.1 Puntualidad

Los jugadores deberán estar listos en el lobby **5 minutos antes** de la hora fijada para el partido. En el caso de la primera ronda del torneo, será necesario que estén en el lobby **10 minutos antes**. Si fuera un partido que se transmitirá por **stream de League of Legends CONDDE**, los jugadores deberán estar en el lobby de **15 a 30 minutos antes**. **Además, tendrán que estar en los canales de discord asignados (para la revisión de cuentas).**

Bajo ningún concepto una partida podrá dar comienzo si **uno de los jugadores falta**, en caso de que un equipo no cuente con su alineación, **el partido se dará por perdido considerando el apartado de penalizaciones (siguiente punto).**

6.2.2 Penalizaciones

Penalizaciones por retraso de la hora de comienzo del partido:

5 minutos - Pérdida del último ban.

10 minutos - Pérdida de los últimos 3 bans.

15 minutos - Pérdida de los 5 bans.

20 minutos - Pérdida del primer mapa/pérdida del partido (Bo1).

30 minutos - Pérdida del partido (Bo2 o Bo3).

6.2.3 Cambio de horario y fecha

En caso de no poder jugarse una partida (que no sea de transmisión), el horario y día se pactará entre los equipos, siendo el más conveniente para cada uno, avisando con tiempo a los jueces de League of Legends CONDDE. **La página web ofrecerá un horario de partido para que en el caso que no haya consenso o exista cualquier tipo de problema se juegue en dicho horario.**

Recordar que el partido nunca se puede atrasar pero sí adelantar, siempre y cuando se avise a cualquiera de los admin. Si no se llega a consenso entre los equipos, el partido se disputará en la hora estipulada. **Recomendamos siempre como primera opción avisar a los administradores directamente.**

Una vez que el horario del partido ya se haya pactado, no se podrá cancelar con una antelación menor a 24 horas. Ej: El partido se ha pactado a las 20:00,

por lo tanto más tarde de las 20:00 del día anterior no se podrá cancelar. En caso de que se cancele, se dará la victoria al otro equipo. (En caso de que la partida esté calendarizada para transmisión, deberán avisar con 72 horas de anticipación para poder hacer cambio de partida para transmitir).

Para pactar dicho acuerdo se podrá emplear cualquier medio (el chat de enfrentamiento de la página web o bien a través de discord). Una vez pactado el horario, el **consenso** entre ambos equipos debe **quedar siempre reflejado en el chat de enfrentamiento dentro de la web por ambas partes para considerarse válido. Si no, este se tomará como inválido.**

Por último, recordar que en el caso de que un equipo ceda para cambiar el horario de partido y así favorecer a que se dispute el mismo, siempre se irá a favor del sentido común en caso de cualquier incidencia sobre el nuevo horario.

Es imprescindible tomar pruebas para que la organización verifique los datos del partido. (Se debe mostrar hora, primer contacto con el rival y el transcurso del tiempo)

6.2.4 Partidas transmitidas (CONDDE)

Se les comunicará con previo aviso a los equipos correspondientes que vayan a jugar en transmisión, dado que se grabará la partida antes de ser transmitida, **les pedimos discreción y confidencialidad hasta el momento que haya salido en transmisión el resultado.** Una vez se haya asignado a cada equipo su hora de juego **queda inamovible dicha hora**, siempre teniendo en cuenta los posibles retrasos que puede tener los enfrentamientos previos. **Ningún equipo que se le haya comunicado que va a jugar en transmisión de League of Legends CONDDE, podrá rechazarlo a no ser que sea por causa mayor o dé motivos suficientes a la organización de ellos.** En el caso de este incumplimiento se podrán tomar medidas contra el jugador o el equipo, pudiendo conllevar una penalización.

6.3 Pactos

Hemos observado que durante las dos primeras jornadas de competición ha habido problemas a la hora de pactar horarios, y también equipos que han aparecido el último día de la jornada a última hora para disputar el encuentro. Es por esto que nos vemos obligados a introducir nuevos puntos en la normativa con los siguientes objetivos:

- Mejorar la experiencia de quienes ponen más facilidades para pactar la hora de un partido.
- Hacer más justa la normativa respecto a la hora predeterminada de los partidos.
- **Evitar las victorias por ausencia del rival.**

Para ponerse de acuerdo con los equipos contrarios, todo tendrá que hacerse en el canal oficial de discord de League of Legends CONDDE, y deberás contactar a un administrador de la liga.

Para esto, hemos modificado todo lo referente a pactos, a partir de ahora:

La hora predeterminada de juego **solo será válida** si los capitanes de ambos equipos intentan contactar con el contrario con una antelación **superior** a 24 horas antes del fin de la jornada, siendo generalmente las 20:00 (México Centro) del sábado si la jornada acaba el domingo a las 20:00 (México Centro). Todo equipo que aparezca más tarde de dicha hora recibirá una derrota instantánea en la jornada correspondiente, a excepción del **CASO 3**.

Todo esto provoca que puedan darse diversas situaciones, es por esto que a continuación se especifica:

CASO 1. Ambos jugadores contactan dentro del plazo y discuten un horario pero no llegan a un acuerdo: en este caso, la hora del partido será la establecida en la página web como referencia (generalmente el domingo que acaba la jornada a las 20:00 (México Centro)).

CASO 2. Un jugador intenta contactar con el rival en un plazo superior a 24 horas a la finalización de la jornada pero el rival no aparece o aparece pasadas las 20:00 (México Centro) del día anterior al de finalización de jornada: el equipo que intentó contactar dentro del plazo obtiene la victoria automática.

CASO 3. Si ningún jugador trata de contactar al rival: en ese caso la hora de partido predeterminada será la oficial, en caso de que uno de los dos equipos se presente y el otro no, podrá reclamar la victoria. Si **ninguno de los dos se presenta**, el partido se dará por **nulo** y ningún equipo obtendrá puntos.

En caso de que alguno de los equipos haya intentado contactar y aporte pruebas, el equipo de administradores tomará una decisión que le comunicará a ambos equipos. Si el equipo de League of Legends CONDDE sospecha que algún equipo intenta aplicar esta norma saltándose los valores de la competición a modo de obtener una victoria sin jugar, actuará en consecuencia pudiendo expulsar al equipo de la competición.

Partido nulo: Un partido nulo es aquel en el que, por circunstancias, no se ha podido jugar. Al no poder aplazarse, queda como no jugado y no dará puntos a ningún equipo.

6.4 Antes del partido

6.4.1 Ingresar a discord

Como ya se ha mencionado, discord será la plataforma a utilizar para reportes de victorias, dudas o problemas una vez que la liga dé inicio.

- El capitán del equipo deberá estar presente en discord en todo momento durante los horarios de competencia.

- El jugador deberá utilizar su nombre de usuario de discord acompañado de las iniciales del juego para darle el rol correspondiente.

ej: CONNDE - League of Legends

Pueden ingresar al canal de texto **#asignación-de-roles** y reaccionar al juego que pertenecerán en el torneo, de esa forma podrán obtener su rol y ver el canal de juego.

Discord: <https://discord.gg/ymQjsSu>

6.4.2 Ingresar a la sala de juego

- El equipo que se encuentra en la llave superior del bracket deberá proceder a la creación de la sala con la configuración de Torneo de reclutamiento.
- Durante la fase de Playoffs, League of Legends CONDDE creará las salas de partida para transmisiones mediante código de torneos.
- Los equipos deberán estar atentos al cronograma y verificar las rondas a jugar en un mismo día.
- Si un equipo no se presenta en el tiempo estimado de espera (**Ver punto 6.2.2 Penalizaciones**) perderá por W.O. es responsabilidad del capitán del equipo presente, reportar este caso.
- Es responsabilidad de los equipos revisar y comprobar que todos los jugadores presentes sean los correspondientes al registro de cada equipo. No cumplir con los jugadores registrados puede llevar a la descalificación total del equipo.

6.4.3 Lado del mapa (azul y rojo)

- El equipo que esté posicionado en la parte superior (o izquierda) de la llave jugará del lado azul, y el equipo que esté ubicado en la parte inferior (o derecha) jugará del lado rojo.
- Si la partida es al mejor de 3 o 5, los lados deberán rotarse a medida que avancen los enfrentamientos.

6.4.4 Placeholders

Un Placeholder es un campeón que es elegido en lugar de otro debido a que no se tiene ese campeón, con el objetivo de cambiarlo posteriormente con un compañero de equipo que desea jugar este campeón. En caso de que haya **placeholders** durante la fase de picks y bans, deberá ser comunicado inmediatamente a los árbitros y al equipo contrario mediante un mensaje en el juego al capitán del otro equipo u otro método de mensajería instantánea antes de que concluyan **los últimos 5 segundos de la fijación del campeón**. En caso de que no se comunique o se haya fijado en el último segundo, el equipo **deberá jugar con el pick fijado** independientemente de si era o no un Placeholder sin capacidad de cambio.

Desde League of Legends CONDDE recomendamos el uso de Prodraft, una herramienta muy útil para la selección de campeón y para que no haya ningún problema con el placeholder.

6.4.5 Campeones recién salidos o reworkeados

Un campeón no será elegible hasta pasados 15 días de su salida. Si un partido se pospone por cualquier motivo, esta normativa sigue vigente teniendo en cuenta el día que se tenía que haber jugado el partido.

6.4.6 Revisión de jugadores

Se realizará una revisión exhaustiva por jugador antes de cada partido. Las revisiones pueden ser aleatorias al equipo (también se pueden realizar si surge algún problema o inconveniente), **partidas de transmisión, fase de semifinales y final, serán obligatorias** y deberá contar con los siguientes requisitos:

- Credencial escolar a la mano (INE o Pasaporte en caso de no tenerla).
- Estar incorporado a nuestro discord oficial.
- Cámara web y/o teléfono celular con cámara.
- Contar con la aplicación de discord en el dispositivo a utilizar para la revisión.

6.4.7 Espectadores

No se permiten espectadores ajenos a:

- Administración League of Legends CONDDE y GGTECH.
- Producción League of Legends CONDDE y GGTECH.

Se deberá respetar el espacio e indicaciones de casters y administradores en las partidas a transmitir.

6.5 Durante el partido

6.5.1 Selección y bloqueo

- El equipo es responsable por las selecciones y bloqueos que realizan en el tiempo permitido.
- Una vez iniciada la fase de bloqueo y selección, si por algún error la partida tuviese que ser recreada, se respetarán los bloqueos y selecciones realizadas hasta el momento del error.
- Los jugadores deberán completar todos los intercambios de campeones (trades) antes de la marca de 20 segundos de duración de la fase de traspasos. No hacerlo podría llevar a una penalización.
- En caso de que el equipo traiga consigo una penalización de bloqueo, el bloqueo a ceder será el último.
- Está prohibido seleccionar a alguno de los campeones liberados con 15 días de anticipación a la fecha del torneo.

6.5.2 Reinicio de partida

- Ninguna partida podrá ser reiniciada una vez haya iniciado, al menos que haya problemas con el servidor de League Of Legends. De ser así, se mantendrán las mismas selecciones y bloqueos, se buscará un horario para reiniciar la partida con el común acuerdo de los equipos involucrados.
- Otro motivo para el reinicio de una partida es un bug (error de juego), con algún campeón, maestría, hechizo, entre otros. Sin embargo, la corroboración de ambos equipos y prueba de dicho bug es necesaria. También, deberá estar en la lista de bugs del parche actual.

6.5.3 Pausas

- El uso de las pausas está permitido por **problemas técnicos o casos de salud**.
- Cada equipo tendrá un **máximo de 15 minutos** de pausa justificada. Una vez terminados los 15 minutos deberán reanudar la partida.
- Los tiempos de pausas cortas deberán ser sumados, con **15 minutos como tiempo máximo**.
- El **motivo de la pausa**, así como al reanudar la partida deberá ser notificado a través del chat “todos” (/all).
- El abuso de pausas durante una partida conlleva a la descalificación. Se deberá informar a un **juez de League of Legends CONDDE** con capturas de pantalla, las cuales deben contar con pruebas del abuso de pausas para poder proceder.
- Queda **prohibido el uso del chat general ingame**, excepto para anunciar una pausa, felicitar al contrincante al finalizar la partida o deseárselo suerte.

6.6 Después del partido

6.6.1 Reporte de victorias

- Durante la liga los equipos participantes deberán **hacer uso del discord oficial** de League of Legends CONDDE para reportes directos de sus partidas durante todo momento.
- Si su contrincante no se presentó, deberá **subir la captura de pantalla** correspondiente al chat de discord **mostrando la fecha y hora como prueba**.
- En caso de presentar inconvenientes, deberá mandar un mensaje directamente a un administrador principal de la liga, mediante el discord oficial. <https://discord.gg/ymQjsSu>

6.7 Código de comportamiento

- League of Legends CONDDE debe ser una competencia limpia, creemos en el compañerismo y en actitudes positivas como pilares de los deportes electrónicos, es por eso que la administración se asegurará de que cada uno de los enfrentamientos cumpla con las pautas y especificaciones del reglamento, así como el correcto comportamiento de cada uno de los equipos y sus integrantes.
- Todos los participantes aceptan los términos y condiciones de uso de League of Legends; el incumplimiento de los mismos podría obligar a la administración de la liga a reportar dicha situación al staff de Riot Games Latinoamérica y en el peor de los casos, a descalificar al equipo.
<http://lan.leagueoflegends.com/es/legal/termsofuse>
- El código del Invocador es una de las bases para la convivencia y el juego limpio, por este motivo cualquier práctica contraria al mismo durante de su participación en el torneo puede resultar en sanciones o descalificación.
<https://lan.leagueoflegends.com/es/featured/summoners-code>
- La difamación o desprestigio a un jugador, equipo, comunidad, patrocinadores o a la administración misma y/o su personal, será también tomado como actitud antideportiva y podría ser penalizada.
- Está prohibida la colusión (arreglo de partidas entre dos equipos). De presentarse este caso, ambos equipos serán descalificados.
- Los sobornos y las apuestas están prohibidas; la descalificación de un equipo pudiese ser el resultado en caso de que esto suceda.
- Está prohibida la demostración de xenofobia, abuso verbal, insultos de cualquier tipo a cualquiera de los demás participantes del torneo, tener una actitud así ameritaría la descalificación del jugador y /o equipo.
- La administración se tomará la libertad de dar sanciones o penalizaciones según sea el caso que se presente.
- La pérdida de un bloqueo por parte del equipo que no cumpla con el reglamento es una penalización; en caso de que sucediese, el equipo penalizado deberá ceder el último bloqueo de su turno durante la fase de “bloqueos y selección de campeones”. Si la penalización es ignorada, la administración podría decidir de manera arbitraria la descalificación del equipo.
- La pérdida de un bloqueo se realizará una sola vez en todos los casos. En caso de que algún equipo ya haya sido penalizado anteriormente y falte al reglamento, será descalificado.
- La descalificación inmediata del equipo se realizará en los casos más extremos y nombrados anteriormente en este reglamento.
- En caso de que un jugador o equipo irrumpa con cualquiera de estas reglas, les pedimos que reporten dicho comportamiento a su administrador principal o a uno de los administradores disponibles con una captura de pantalla como

prueba, identificando al equipo contrario y/o a la persona específica que irrumpe la regla.

- Cualquier acción que conlleve algún tipo de ventaja injusta sobre el rival se considerará como ilegal y llevará a la penalización con puntos y la descalificación inmediata del equipo:
 - a. Abuso de bugs.
 - b. Uso de exploits/hacks.
 - c. Cambio de cuentas/account sharing.

6.7.1 Solicitud de investigación

Si el problema ocurre después de la primera sangre / 30 segundos, **el juego se detiene por un máximo de 5 minutos y el jugador debe tratar de resolver el problema lo más rápido posible dentro de este tiempo.**

Si uno o más jugadores se enfrentan a problemas técnicos ajenos a la organización (es decir, hardware, conexión a internet, etc.) **durante la fase de clasificación online, el juego se detiene por un máximo de 5 minutos por cada equipo. El jugador debe reconectar al juego nuevamente tan pronto como sea posible.**

El **abuso de la pausa** por parte de cualquier equipo con el intento de interrupción del juego será **manejado directamente con el administrador del torneo, que establecerá sanciones para los infractores.** El administrador del torneo estará siempre a favor del juego limpio y el sentido común, favoreciendo el que se jueguen el mayor número de partidas posibles.

6.7.2 Reclamaciones

Las reclamaciones deben presentarse sólo por el **capitán del equipo mediante protesta en la web de League of Legends CONDDE.**

CONDDE.UNIVERSITYSPORTS.MX

- **Protesta antes del partido:** cualquier tipo de protesta o comentario en relación al Game ID en web, comparecencia u otros hechos comprobables antes de empezar el partido **deberán realizarse antes del comienzo del mismo.** En el caso de no haber llegado a un acuerdo de día y hora, se comunicará una fecha y hora fijada por la organización. **Si aún así se sigue sin jugar, el partido se le dará al jugador que más facilidades haya puesto en las negociaciones para jugarlo.**
- **Protesta después del partido:** desarrollo de la partida, abandono, suplantación de identidad, etc.

En ambos casos, se deben aportar todas las pruebas posibles y con datos fiables (hora, equipos, jugadores, etc.) con el fin de facilitar la decisión arbitral. En caso de que la protesta no se comunique en el tiempo especificado en este reglamento se desestimará la misma por estar fuera de la temporalidad indicada.

Para reportar una ofensa deberán tomar captura de pantalla y reportarla a los organizadores inmediatamente. En caso de que se considere a un jugador culpable

se le dará una amonestación. Las amonestaciones y/o descalificación pueden ir desde recibir ayuda exterior, no seguir indicaciones del torneo, comportamientos antideportivos, etc. El reporte por abuso puede ser directamente en discord hablando con un administrador disponible.

6.7.3 Faltas

GGTECH sólo intervendrá ante faltas de respeto graves. Los árbitros que se encuentren moderando la competición en el momento de la incidencia decidirán o no si un equipo debe ser sancionado (la sanción podría llegar a la descalificación).

Se considerará falta cualquier acto emprendido por un jugador que cause un perjuicio a los derechos de algún otro jugador o a la integridad de la competición. En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

Cualquier jugador con una falta grave será descalificado de la competición y excluido de todos los métodos de acceso al torneo durante al menos una temporada.

Cualquier acumulación de tres faltas leves acarrea una falta grave.

En esta sección se describirán las faltas leves y graves.

- No presentarse a la hora del partido acarrea una falta leve y sanción por retraso.
 - No presentarse a la hora de un partido transmitido por League of Legends CONDDE acarrea una falta grave y la pérdida del encuentro.
 - La transmisión de un partido sin cumplir las condiciones del stream por parte de un jugador acarrea una falta grave.
 - La ayuda de terceros durante una partida conlleva una falta grave para todos los jugadores involucrados.
 - El intento repetido de comunicación con el rival durante el transcurso de la partida. (El uso de emoticonos y comunicaciones del personaje dentro del juego queda excluido de esta regla). Esta falta puede ser tanto leve como grave dependiendo del contenido.
- a. Recomendamos silenciar los emoticonos y maestrías para que no afecte en su nivel de juego.
- b. No se permite silenciar el chat global.**
- Así mismo cualquier indicio de suplantación de identidad en cualquier partida online y presencial conlleva a la expulsión del infractor y/o infractores. Cualquier tipo de comportamientos similares a los que se describirán a continuación serán calificados como conducta antideportiva, conllevando la expulsión del torneo y sanciones de varias temporadas:
- a. Difamación y/o insultos a otros participantes de la competición y/o a la organización tanto durante la realización del torneo como a posterioridad, mediante conversaciones directas, chat de transmisión y/o redes sociales.
- b. Cualquier tipo de comentario racista, clasista o sexista en cualquier escenario.

- c. Intento repetido de manipulación del reglamento para el beneficio propio.
- d. Uso de la cámara durante las transmisiones para ridiculizar y/u ofender a terceros.
- e. Pacto o amaño de partidos de la competición.

6.7.4 Sanciones

La organización del torneo se guarda el derecho de determinar la gravedad de la sanción.

Todos los programas de cheats están totalmente prohibidos y todo aquel que los utilice será expulsado de la competición. El uso de bugs (o fallos del juego) para sacar provecho de la situación está totalmente prohibido.

Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o el uso de cuentas que no pertenecen a los jugadores titulares o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición será castigada con la expulsión inmediata de la competición.

Los jugadores que se hayan inscrito con un nombre de equipo/jugador ofensivo, deberán hacer un cambio de nombre de forma inmediata o serán expulsados de la competición.

League of Legends CONDDE tomará medidas contra los participantes que estén inscritos en otras ligas con cláusulas de exclusividad.

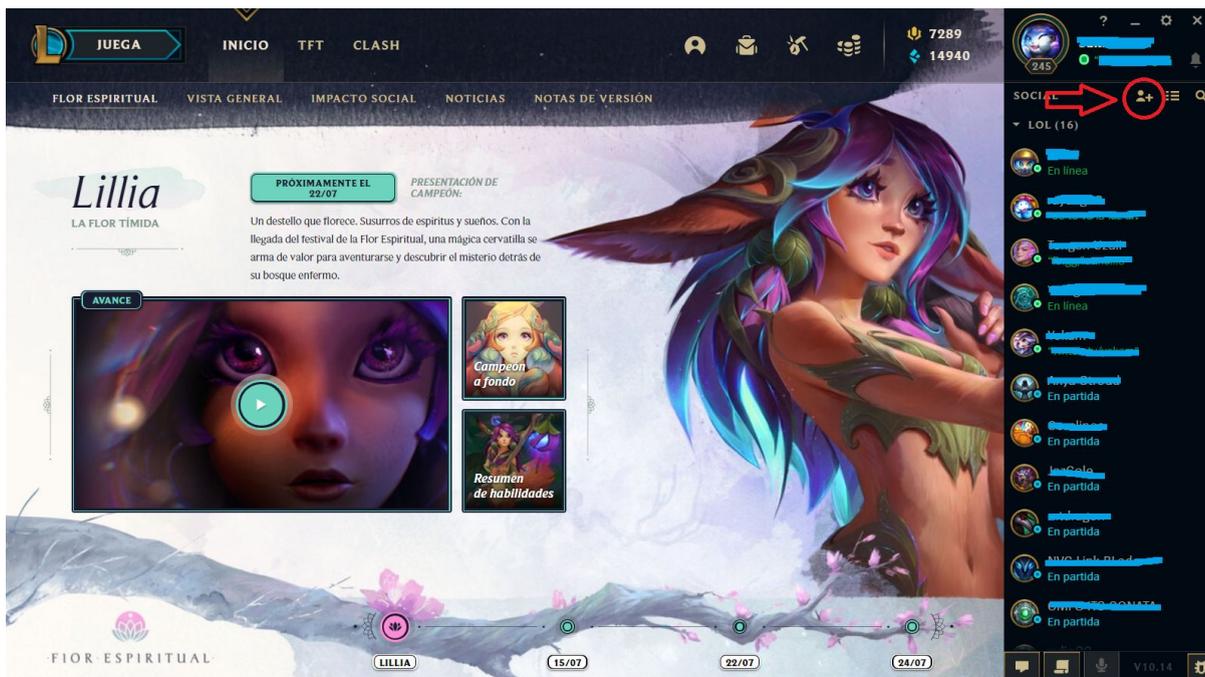
Infringir cualquiera de las normas significa la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total del partido.

No habrá un árbitro presente todo el tiempo en los partidos offstream, por lo que los jugadores deben actuar de forma deportiva respecto a las desconexiones, una acumulación de acciones de dudosa deportividad conlleva sanciones.

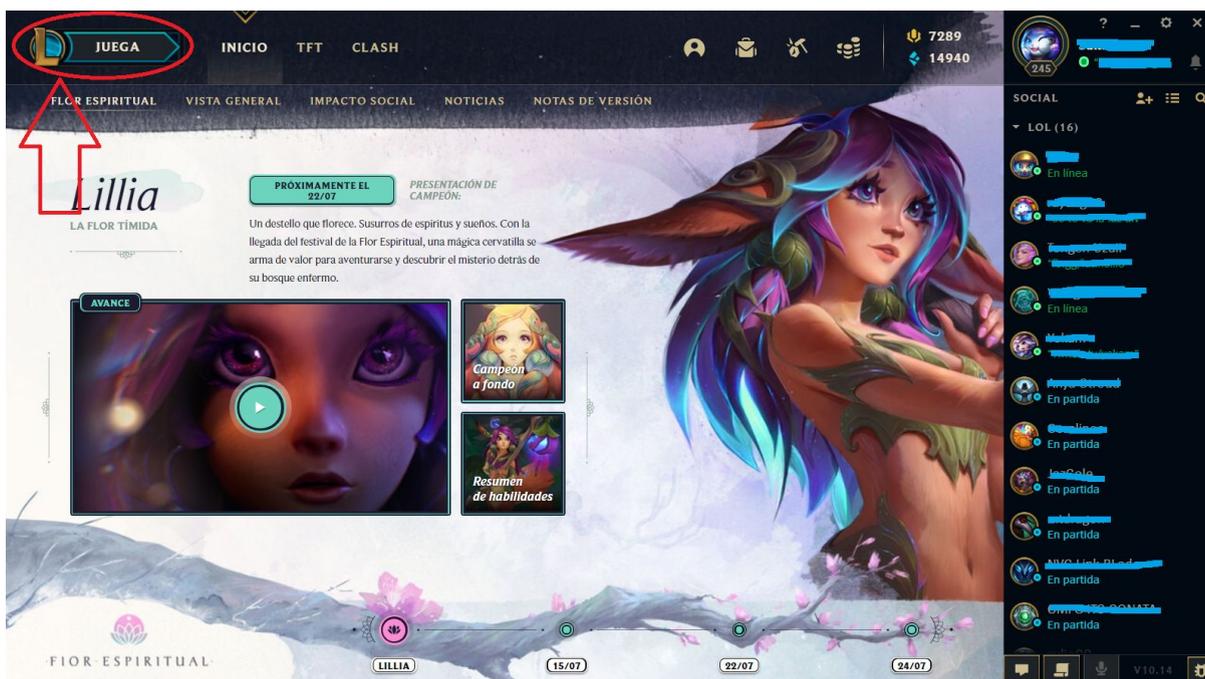
7. Creación y estructura de la partida

7.1 Partida personalizada

En el propio launcher de League of Legends deberás añadir como amigo al equipo rival. No obstante, sólo sería necesario que un jugador de cada equipo agregue a otro. De esta manera, éste podrá invitar al resto de sus compañeros. En caso de no haber código de torneo para algunas partidas.

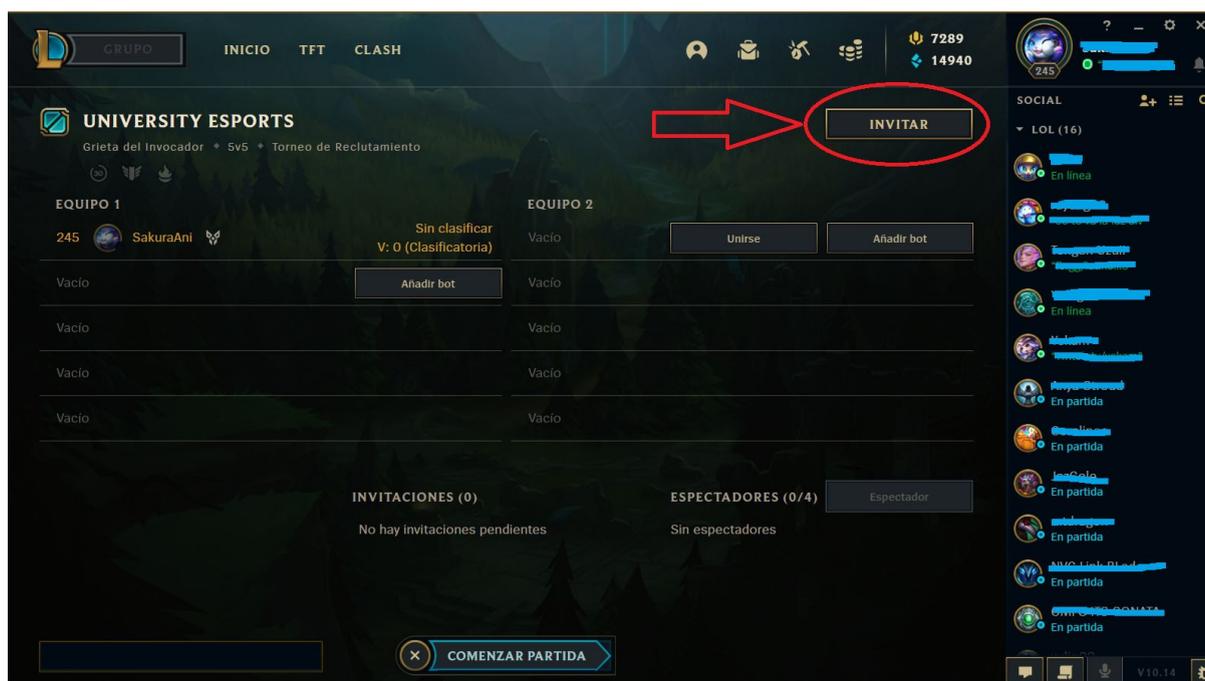


Un jugador de cualquiera de los dos equipo creará la partida personalizada en modo torneo.





Dentro de la sala de espera, debes invitar al resto de jugadores. La pestaña “invitar” permitirá introducir tanto a los amigos como a los que no tengas añadidos escribiendo su nombre de invocador en el buscador.

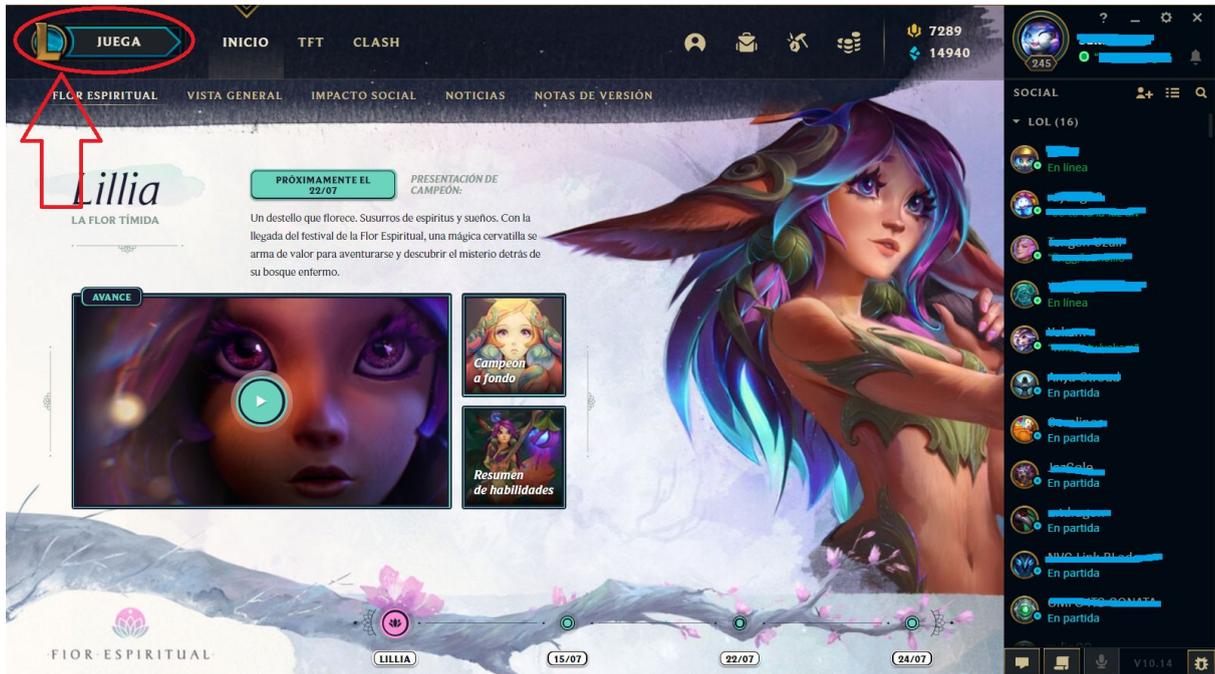


Finalmente, una vez los 10 jugadores estén en la sala de espera y colocados apropiadamente, se debe avisar al otro equipo para indicar que se está preparado. Llegado este momento, la partida puede empezar. ¡Mucha suerte en la Grieta del Invocador!

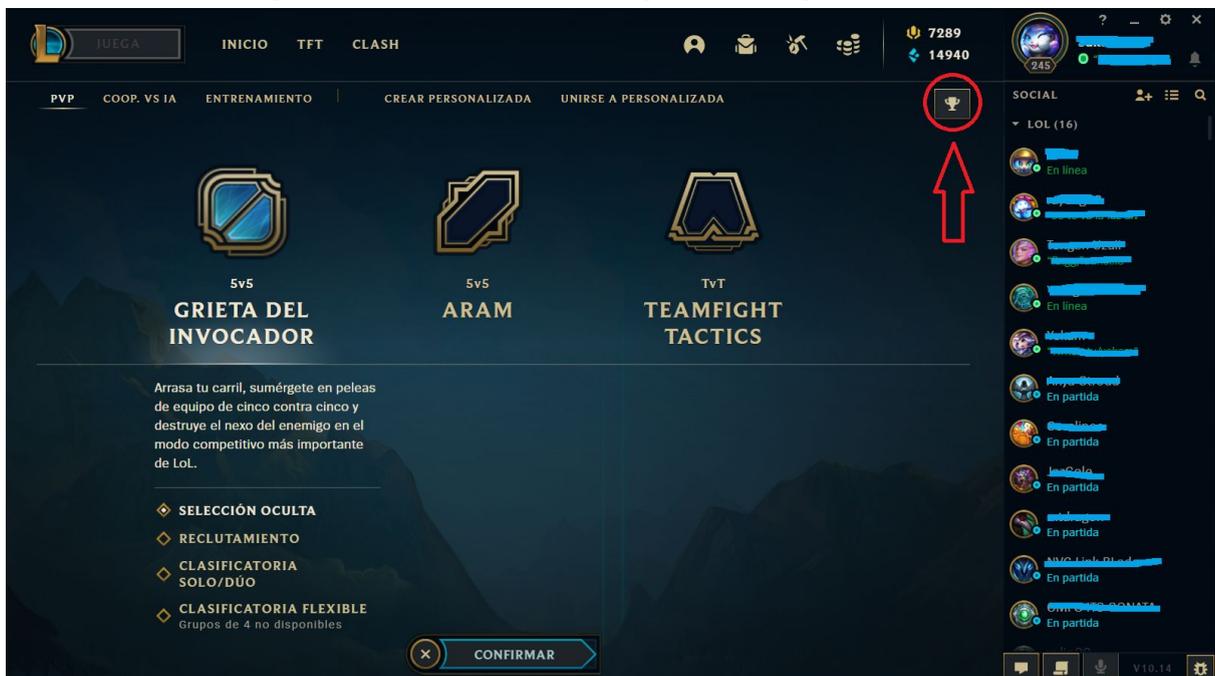
7.2 Código de torneo

El código de torneo se les hará llegar por medio de correo electrónico a los respectivos capitanes.

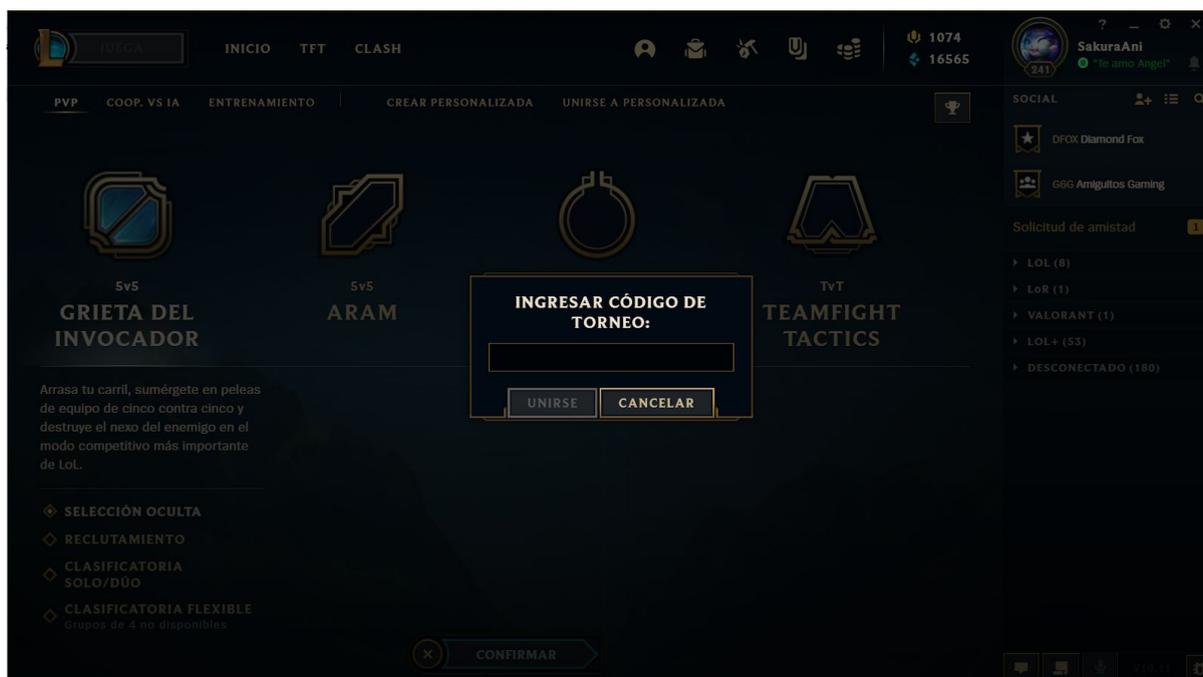
En el launcher del cliente, das clic en jugar.



Luego en la copa que dice “Ingresar código de torneo”.



Te abrirá una ventana para que puedas pegar el código de torneo. Ya que este le das en “Unirse” y te meterá directo a la sala.



8. Cambios en el reglamento

La organización se reserva el derecho de modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

- Los organizadores informarán a los equipos de dichos cambios en caso de darse.
- Las reglas que resulten modificadas no se aplicarían de manera retroactiva, es decir, no podrán utilizarse para juzgar situaciones anteriores a su implementación.

Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.